

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi berperan penting dalam era saat ini, memungkinkan masyarakat untuk menikmati kemudahan dan kenyamanan yang ditawarkan. Dalam konteks ini, pengguna perlu memiliki kompetensi dalam menguasai bidang teknologi informasi. Salah satu aspek yang mendukung adalah *website* yang efektif sebagai sarana promosi dan penyampaian informasi yang efisien dan terkini [1]. Di Indonesia, pemanfaatan *website* sebagai alat untuk memasarkan produk belum mencapai potensi maksimal dan masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara yang lebih maju. Namun, situasi ini memberikan peluang bagi perusahaan dan instansi, terutama bagi para seniman di sektor seni, untuk mengambil keuntungan dari potensi ini [2].

Erhouse Gallery adalah rumah untuk berproses kreatif seni rupa yaitu karya seni dua dimensi atau lukisan dan tiga dimensi atau patung. Erhouse Gallery beralamat di Ngeblak RT 02 Wijirejo Pandak Bantul Yogyakarta. Erhouse Gallery sebagai rumah kreatif seni rupa ingin dikenal luas oleh masyarakat. Tetapi, kendala yang dihadapi Erhouse Gallery berdasarkan hasil wawancara dan observasi yaitu menampilkan karya seni dua dimensi atau lukisan dan tiga dimensi atau patung, proyek-proyek yang pernah dikerjakan, pameran yang diikuti dan aktivitas kegiatan yang berhubungan dengan seni di instagram kurang tertata dan kurang detail untuk deskripsinya. Untuk proses pemesanan karya seni di Erhouse Gallery belum ada sistem yang terstruktur dan belum mempunyai *website* untuk Erhouse Gallery. Hal ini membatasi dalam mempromosikan dan memperkenalkan karya seni yang ada di Erhouse Gallery dan kurang maksimalnya dalam memberikan pelayanan pemesanan karya seni kepada pelanggan.

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam tugas akhir ini adalah observasi langsung, studi literatur dan wawancara. Sedangkan untuk perancangan sistem, menggunakan metode *SDLC (System Development Life Cycle)*. Metode ini

melibatkan langkah-langkah berurutan, termasuk perencanaan, analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pengujian, implementasi, dan pemeliharaan sistem. Dengan SDLC, pengembangan sistem dilakukan secara terstruktur dan sistematis, memastikan sistem yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [3].

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis berharap dapat menghasilkan *website* yang dapat menunjang dan mengembangkan usaha Erhouse Gallery, dapat memberikan keunggulan dalam sarana promosi dan pemesanan terkait karya seni kepada masyarakat luas.

### 1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan pada latar belakang penelitian diatas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang *website* sebagai media promosi, informasi dan pemesanan untuk dapat menunjang dan mengembangkan usaha Erhouse Gallery?
2. Bagaimana cara membuat *website* menggunakan bahasa *markup* HTML, bahasa pemrograman PHP, bahasa *styling* CSS, *database* menggunakan MariaDB dan dibantu dengan Bootstrap dan Laravel sebagai *framework* untuk *website* Erhouse Gallery?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan diatas dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut,

1. Merancang sebuah *website* yang dapat berfungsi sebagai media promosi, informasi dan pemesanan untuk dapat menunjang dan mengembangkan usaha Erhouse Gallery.
2. Membuat *website* menggunakan bahasa *markup* HTML, bahasa pemrograman PHP, bahasa *styling* CSS, *database* menggunakan MariaDB dan dibantu dengan Bootstrap dan Laravel sebagai *framework* untuk *website*

Erhouse Gallery.

3. Penelitian ini bertujuan guna menyelesaikan masa studi Diploma III Teknik Informatika.

#### 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. *Website* hanya memiliki fitur profil Erhouse Gallery, menampilkan karya seni lukisan dan patung, detail karya seni lukisan dan patung, pencarian karya seni lukisan dan patung, sistem pemesanan karya seni lukisan dan patung, dan pengelolaan sistem *user* dan *admin website*.
2. *Website* yang dibuat hanya digunakan untuk Erhouse Gallery.
3. Teknologi yang digunakan dalam perancangan sistem ini ialah menggunakan bahasa *markup* HTML, bahasa pemrograman PHP, bahasa *styling* CSS, *database* menggunakan MariaDB
4. Pengembangan *website* menggunakan *framework* laravel 10 dengan konsep MVC (*Model View Controller*) dan Bootstrap 5 sebagai UI *framework*.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu dapat menghasilkan *website* Erhouse Gallery yang dapat mengembangkan usaha pada Erhouse Gallery, dapat memberikan keunggulan dalam memasarkan karya seni kepada Erhouse Gallery, memudahkan pemesanan pada Erhouse Gallery, menjadi sarana promosi dan penyampaian informasi kepada masyarakat luas.